JOYSTICK 153

Joystick 153

• SOLUCE COMPLÈTE

HOMEWORLD 2

Joystick • 153

SUPPLÉMENT GRATUIT DE JOYSTICK N°153

NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT

SOMMAIRE

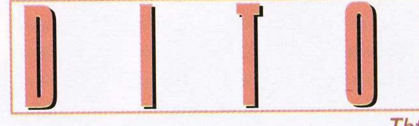






Ce booklet est formé un peu comme un puzzle ce mois-ci. Finalement, il y a même eu la place pour détailler les missions les plus dures. Je dédie d'ailleurs la section mission 4 à mon rédac' chef adoré qui doit encore se casser les dents dessus à l'heure où vous lirez ces lignes. Un petit bémol sur la solution du mois dernier. Il faut commencer par la sous-mission Hôtel de la mission 3 afin de récupérer le C4 utile dans les deux autres sous-missions. Les joueurs les plus perspicaces auront corrigé d'eux-mêmes, mais j'ai dorénavant la conscience tranquille. La loutre fait son entrée ce mois-ci dans le booklet ; pour votre plus grand plaisir d'après le paquet de courriers demandant le retour de la BD.

Bonne lecture



Tbf

JOYSTICK
est édité par Hi-Tech Digital Presse (HDP) Société Anonyme au capital de 42 000 euros, Immatriculée au RCS de Nanterre B391341526
Siège social :
101-109, rue Jean Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39

Présidente Directrice Générale et représentante légale : Saghi Zaïmi
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur d'édition : Xavier Levy
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Tous droits de reproduction réservés.
Commission paritaire : 0305K70725

ISSN : 0994-4559 : Dépôt légal à parution
Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant
RÉDACTION :
Rédacteur en chef : Arnaud Chaudron
Secrétaire de rédaction : Sophie Prétot
Premier rédacteur graphiste : Erica Denzler
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
A participé à ce numéro : Emmanuel « Tbf » Bezy

HDP est une filiale du groupe The Future Network PLC
Imprimé en France
Printed in France
Ce supplément gratuit au numéro 153 de Joystick à paraître fin octobre, qui ne peut être vendu séparément, est une publication HDP.



Homeworld 2

Dans la peau de Karan S'Jet, vous allez diriger la flotte Hiigaran tout au long de 15 missions contre les Vaygr, les nouveaux méchants dans ce coin de la galaxie.





CONSEILS :

En début de chaque mission, prenez le temps de ramasser un maximum de ressources avant de terminer le premier objectif. Si vous n'êtes pas habitué à ce genre de jeu, vous risquez d'être assez vite submergé par les constructions simultanées qu'on vous demandera d'effectuer pour défendre votre flotte. Ne perdez pas de vue que vous conservez vos unités pour les missions suivantes. Ne les sacrifiez donc pas inutilement.

MISSION 1 : TANIS

Cette mission prolonge le tutorial que je vous recommande de suivre entièrement même si vous avez fini Homeworld et son extension Cataclysm.

Cliquez sur votre collecteur de ressources et commencez à ramasser les containers (photo 1). Construisez ensuite un complexe de chasseurs, puis un vaisseau intercepteur (photo 2). Détruisez les drones avec vos intercepteurs, puis les bombardiers Vaygr qui sont apparus (photo 3). Construisez cinq bombardiers. Détruisez les forces restantes Vaygr et les portails de saut (photo 4) pour pouvoir quitter les lieux .





MISSION 2 : LUNE DE SANG

Construisez dès le début de la mission jusqu'à cinq collecteurs de ressources afin d'amasser suffisamment de ressources (photo 5). Envoyez vos intercepteurs et vos bombardiers vers les vaisseaux attaqués Bishop 1 et 2 (photo 6). Envoyez ensuite uniquement vos bombardiers vers le carrier. Détruisez son complexe de chasseurs (photo 7) et renvoyez vos bombardiers près de vos intercepteurs. Construisez un complexe de corvettes, puis commencez à rechercher des nouveaux composants (photo 8) pour améliorer vos vaisseaux. Capitaine Soban vient alors vous donner un coup de main pour détruire les frégates ennemies. Construisez des canonnières ou canonnières pulsar pour vaincre plus facilement les frégates et croiseurs ennemis (photo 9). Achevez le transporteur qui vous nargue depuis le début du niveau pour finir la mission (photo 10).

Note : Si vous sauvez les six vaisseaux Bishop, on vous confie des bombardiers d'élite pour la mission suivante.













MISSION 3 : SARUM

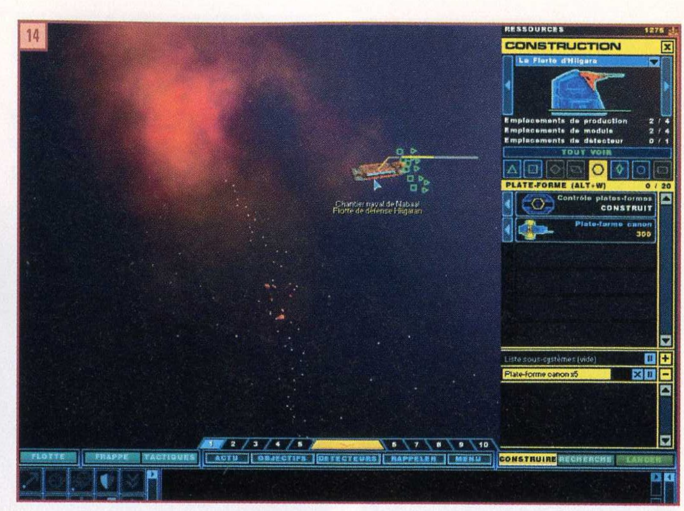
Construisez deux raffineries mobiles et cinq autres collecteurs de ressources (photo 11). Surveillez ce groupe tout au long de la mission afin d'être sûr de gagner



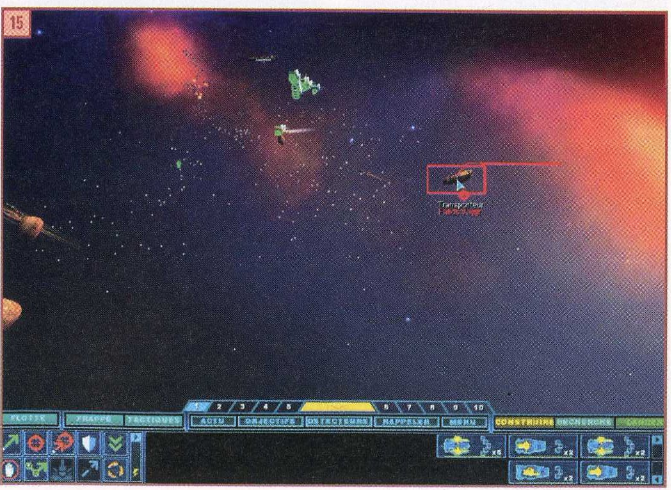


des crédits régulièrement. Envoyez vos bombardiers et vos frégates sur les unités ennemies attaquant le chantier naval (photo 12). Une fois le chantier naval sauvé, développez l'option réparation afin de pouvoir le réparer avec un collecteur de ressources (photo 13). Détruisez les deux sondes Vaygr, puis construisez dix plates-formes canon pour protéger le chantier naval et vos collecteurs de ressources (photo 14). Anéantissez la flotte ennemie apparue près de vos collecteurs de ressources (photo 15), puis retournez pro-









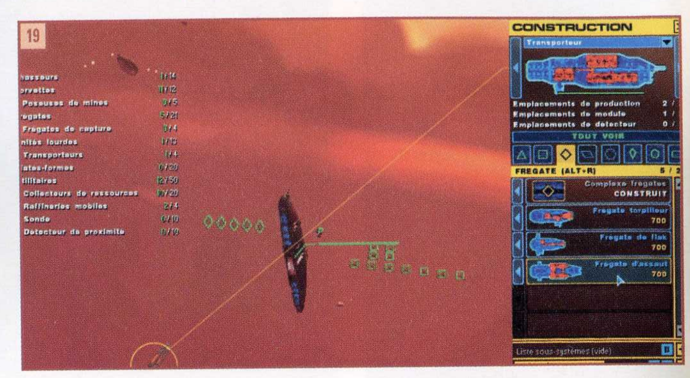




téger le chantier naval. Dès que le croiseur sort du chantier, demandez-lui de construire des frégates par paquet de cinq (photo 16) pour assurer la défense du chantier. Quand vous avez assez de frégates pour submerger les forces ennemies, commencez la construction de canonnières pulsar du transporteur et non du vaisseau mère (photo 17). Envoyez vos frégates et vos canonnières sur les trois transporteurs ennemis (photo 18).

MISSION 4 : BORDURE DE GEHENNA

Construisez avant tout des bombardiers si vous n'en avez plus, puis des frégates et des canonnières (photo 19). Envoyez votre flotte détruire méthodiquement chaque inhibiteur hyperspatial (photo 20). Capturez chaque portail de saut avec une frégate d'assaut quand la zone est sûre (photo 21). Une grosse flotte Vaygr arrive assez vite près des portails de saut si on tarde trop (photo 22). Il vaut mieux détruire cette flotte en dernier car elle est assez imposante. Une fois le troisième portail détruit, vous êtes téléporté dans une autre zone du niveau (photo 23).

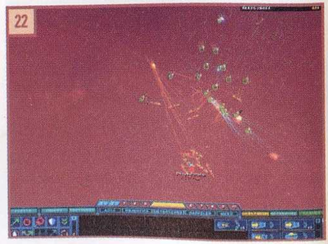


Utilisez vos containers de ressources dans la nouvelle zone et laissez-les ici jusqu'à ce que la grosse flotte Vaygr apparaisse. Pendant ce temps, vous détruisez le chantier naval (photo 24) avec vos canonnières/frégates, puis



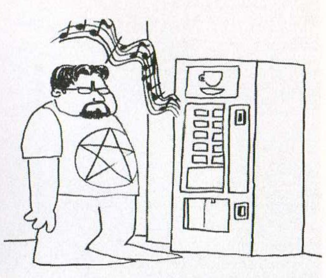






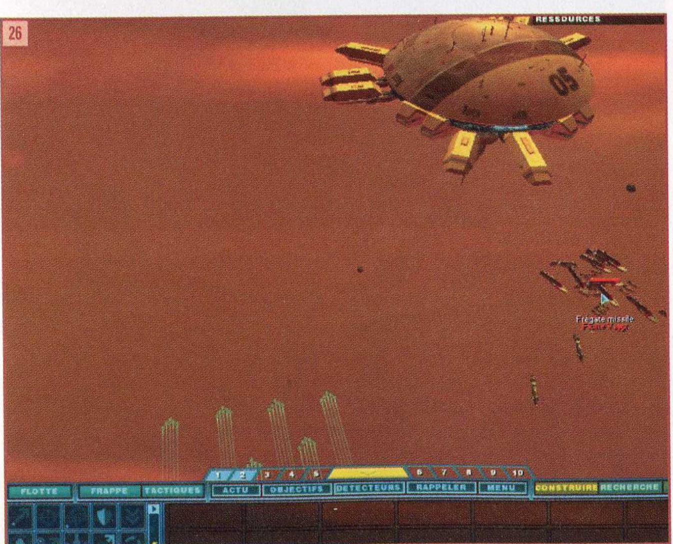


l'énorme station de commandement (photo 25). Enfin, affrontez la flotte Vaygr qui reste en utilisant tous vos vaisseaux possibles (photo 26).









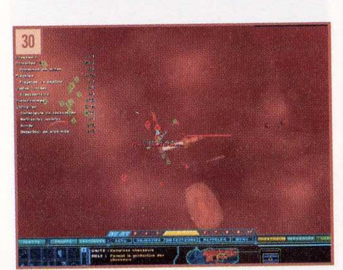
MISSION 5 : GEHENNA

Ce niveau est constitué de nuages de poussière où les senseurs ennemis ne peuvent pas vous détecter. Profitez-en pour prendre des ressources tout autour de vous (photo 27) et développer un maximum en recherche (photo 28). Utilisez ensuite votre argent pour compléter votre flotte. Tout en restant dans

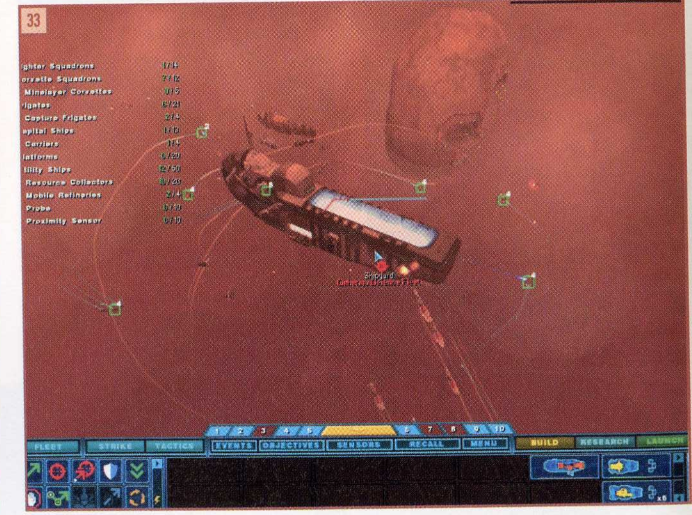














les nuages de poussière, détruisez les trois garnisons Vaygr (photo 29). Avancez prudemment près de l'oracle. Une flotte de vaisseaux ennemis et un chantier naval vous attendent (photo 30). Essayez d'entraîner avec vous la flotte pour la détruire séparément (photo 31). Reformez votre flotte si nécessaire, puis attaquez le carrier près du chantier naval (photo 32). Enfin, concentrez toute votre flotte sur le chantier (photo 33).

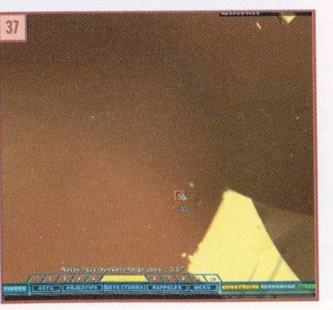
MISSION 6 : LE CIMETIÈRE DE KAROS

Tout au long de cette mission, votre vaisseau mère va être guidé par l'oracle et va se téléporter à différents endroits de la carte. Votre tâche principale est de le protéger des attaques ennemies (photo 34). Construisez surtout des vaisseaux intercepteurs et des frégates afin de pouvoir détruire tous les vaisseaux









ennemis sortant des débris (photo 35). Quand le vaisseau mère disparaît, construisez des vaisseaux du transporteur si vous manquez d'effectifs (photo 36). Envoyez ensuite vos collecteurs de ressources sur un vaisseau désactivé afin de l'analyser (photo 37). Quand le vaisseau mère se dirige vers son but final, recherchez l'arme anti-barge au centre de recherche (photo 38) tout en continuant de défendre le vaisseau.

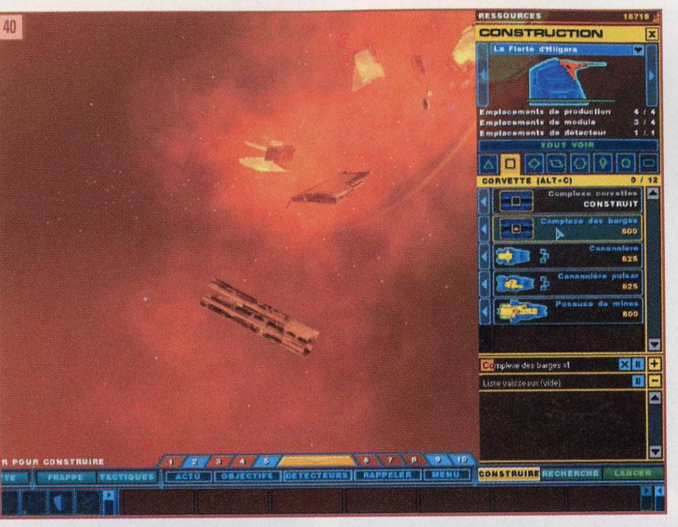


MISSION 7 : LES ÉPAVES

Envoyez vos collecteurs de ressources sur les astéroïdes les plus proches, puis explorez les débris avec un éclaireur



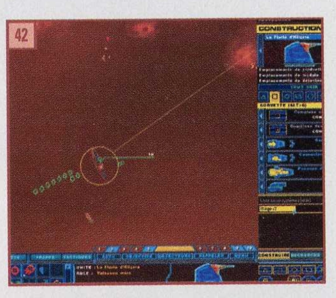
(photo 39). Construisez ensuite un complexe de barges (photo 40) afin de pouvoir détruire les débris. N'approchez pas vos vaisseaux des débris, la radiation les fait exploser ! Détruisez la sonde Vaygr qui espionne les environs (photo 41), puis commencez à renforcer votre flotte en construisant des des-





troyers. Bâtissez ensuite des barges par paquet de dix (photo 42) et détruisez les débris indiqués par les objectifs. Quand vous trouvez un transporteur ennemi, envoyez votre flotte pour le détruire (photo 43) tout en continuant à éliminer les débris avec vos barges. Détruisez les chantiers navals et les vaisseaux restants pour finir la mission (photo 44).





MISSION 8 : LE QUAI DU CUIRASSÉ

Envoyez un éclaireur pour confirmer la présence du cuirassé (photo 45). Détruisez les drones protégeant le cuirassé,

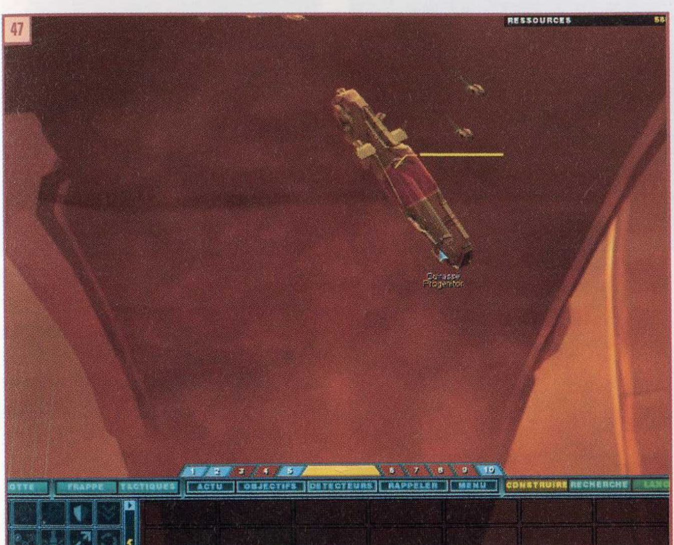




puis construisez six barges pour le capturer (photo 46). Escortez le vaisseau Progenitor jusqu'au vaisseau mère (photo 47). Le gardien du cuirassé apparaît deux fois près de votre flotte. Utilisez vos destroyers et vos frégates pour l'endommager (photo 48). Une fois le cuirassé capturé, construisez six sondes et envoyez-les aux endroits indiqués sur la carte (photo 49). Une fois les







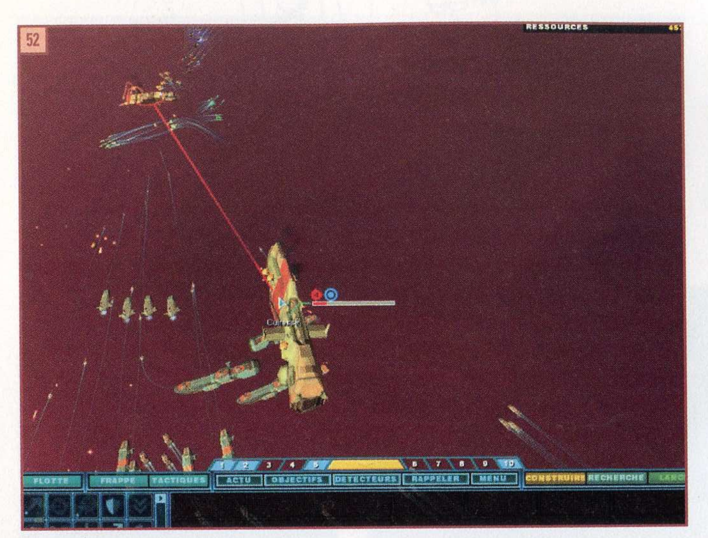








Triggers trouvés, envoyez des barges à l'endroit indiqué (photo 50). Escortez-les jusqu'à l'assemblage des trois composants (photo 51).







MISSION 9 : LA CONTRE-ATTAQUE

Utilisez les collecteurs de ressources pour réparer le cuirassé (photo 52). Détruisez les portails de saut pour stopper l'arrivée de vaisseaux ennemis (photo 53). Quand le chantier naval Nabaal arrive, déplacez le cuirassé vers ce vaisseau (photo 54). Placez une grosse défense autour de ce chantier car des destroyers ennemis ne vont pas tarder à débarquer (photo 55). Une fois que le cuirassé est arrimé au chantier naval, on vous apprend que vous devez encore défendre la zone pendant 15 minutes (photo 56). Dès qu'un transporteur apparaît sur vos radars, foncez dessus avec vos destroyers et frégates









(photo 57). Quand le cuirassé est réparé, utilisez des collecteurs de ressources pour effectuer les réparations en continu et utilisez-le avec les destroyers pour détruire les ennemis (photo 58). Enfin, utilisez des sondes pour détecter les destroyers restants dans la zone (photo 59) et anéantissez le reste de la flotte Vaygr.



MISSION 10 : LES GARDIENS DE SAJUUK

Utilisez le cuirassé et vos gros vaisseaux pour attaquer les deux surveillants (photo 60). Puis, envoyez votre cuirassé vers le vaisseau Bentusi pour les réparations (photo 61). Protégez le Bentusi et vos transporteurs/destroyers des surveillants pendant les réparations du cuirassé (photo 62). Quand le cuirassé est enfin prêt, utilisez son laser pour endommager les surveillants (photo 63). Au bout d'un moment, le Bentusi se sacrifie et emmène avec lui tous les surveillants.











MISSION 11 : LE SACRIFICE

Faites des recherches sur le croiseur, puis construisez-en deux (photo 64). Créez ensuite 3 sondes pour explorer







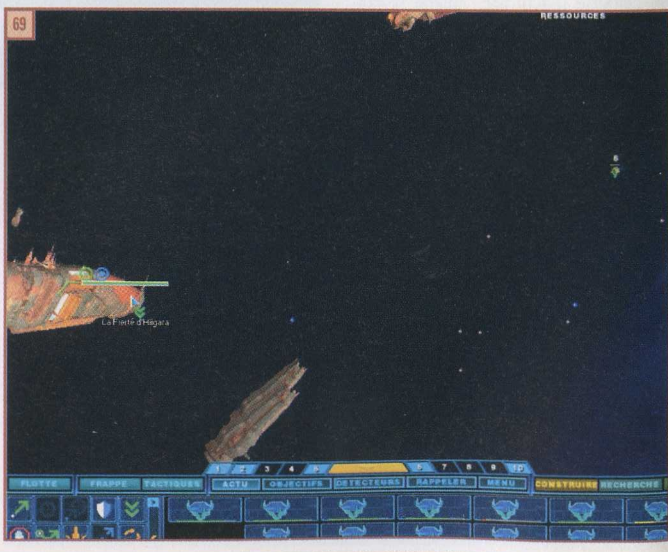


les endroits indiqués (photo 65). Lancez des recherches sur les boucliers améliorés (photo 66). Construisez ensuite des frégates boucliers et des collecteurs de ressources. Envoyez une frégate bouclier avec cinq collecteurs de ressources près d'un noyau (photo 67). Les Vaygr peuvent également capturer un des noyaux. Dans ce cas, détruisez le transporteur indiqué pour le récupérer (photo 68). Amenez chaque noyau au vaisseau mère en protégeant le collecteur de ressources (photo 69). Utilisez vos croiseurs, destroyers et le cuirassé pour repousser les vaisseaux lourds ennemis (photo 70). Une fois les trois noyaux récupérés, détruisez la flotte Vaygr restant dans le secteur (photo 71).









MISSION 12 : THADDIS SABBAH

Envoyez toute votre flotte vers la station Thaddis Sabbah (photo 72). Vous allez rencontrer assez rapidement des tourelles de défense protégeant les collecteurs de ressources ennemis (photo 73). Laissez votre flotte ici et avancez prudemment avec vos vaisseaux lourds pour détruire les destroyers/croiseurs (photo 74). Au bout d'un moment, Makaan arrive avec son vaisseau (photo 75). Pensez à utiliser vos collecteurs de ressources pour réparer vos vaisseaux lourds entre deux attaques (photo 76). Détruisez le chantier naval, les destroyers et Makaan près de la station (photo 77). Reconstruisez votre flotte avant de capturer la station de commandement (photo 78). Escortez le capitaine Soban jusqu'au vaisseau mère (photo 79).







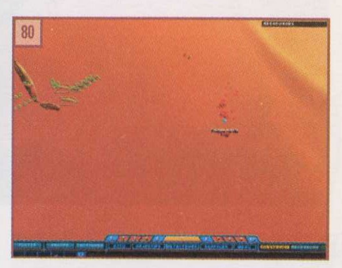






MISSION 13 : PORTAIL DE BALCORA

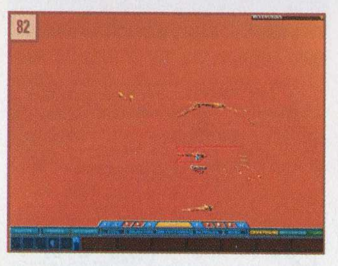
Avancez vers le portail en détruisant tous les vaisseaux ennemis (photo 80). Trois









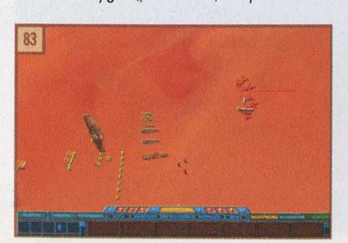




groupes de frégates détruisent chacun un des générateurs du portail (photo 81). Sauvez au moins l'un des générateurs en tuant les frégates aux alentours. Détruisez ensuite les croiseurs et le chantier naval (photo 82).

MISSION 14 : BALCORA

Vous voilà à portée de main de Sajuuk. Protégez le vaisseau mère des vaisseaux lourds Vaygr (photo 83). Après avoir





exterminé les deux flottes se dirigeant vers le vaisseau mère, déplacez-vous vers la flotte de Makaan (photo 84). Détruisez ses frégates, destroyers, croiseurs et son cuirassé (photo 85). Makaan est maintenant seul, tuez-le pour récupérer le troisième noyau (photo 86).

MISSION 15 : RETOUR À HIIGARA

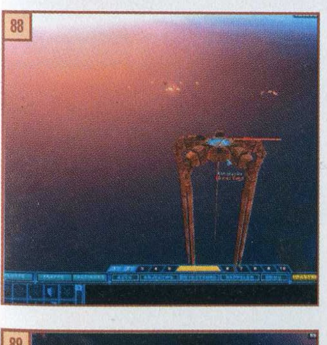
Reformez votre flotte, puis affrontez celle de Vaygr au centre de la carte (photo 87). Trois dispositifs anti-planète arrivent et deviennent votre principal objectif (photo 88). Amenez Sajuuk sous escorte près de chaque blocus pour les détruire (photo 89). Trois zones sont à surveiller pendant que

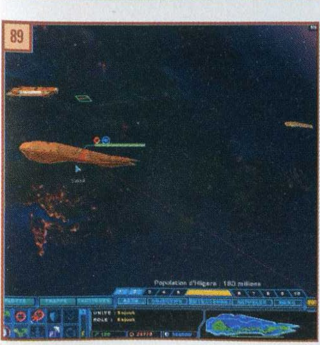




Sajuuk élimine les blocus. Vous devez détruire les armes atmosphériques avec des intercepteurs et des frégates de flak avant qu'elles n'entrent dans l'attmosphère d'Hiigara (photo 90). Quand un blocus est détruit, vous pouvez utiliser la flotte qui anéantissait les armes dans une autre zone. Si vous réussissez à détruire les trois blocus et que la population d'Hiigara est encore en vie, vous avez gagné.









Toujours bloqué ?

TROIS MISSIONS DU JEU POSENT RÉELLEMENT PROBLÈME AUX JOUEURS QUI TENTENT DE FINIR HOMEWORLD 2. VOICI DONC PLUS D'INFORMATIONS ET D'ASTUCES POUR FINIR CETTE MISSION QUI VOUS RÉSISTE.

Tout d'abord, il est important de comprendre qu'il n'y a qu'un seul niveau de difficulté dans ce jeu et que l'ordinateur s'adapte à votre flotte en début de mission. Si vous trichez en vous rajoutant des ressources et que vous commencez une mission avec une flotte complète, vous allez vous heurter assez vite à une flotte adverse invincible.

MISSION 4

Formez une flotte composée essentiellement de canonnières et de bombardiers (photo 91). Les frégates ne servent à rien dans cette mission car celles adverses sont plus fortes.

En début de mission, foncez vers les inhibiteurs spatiaux (photo 92) et détruisez les deux transporteurs ennemis (photo 93). Cela vous évitera de vous retrouver avec des frégates/canonnières ennemies à cet endroit.

Construisez des plates-formes ioniques pour contrer les frégates ennemies (photo 94). Disposez-les par exemple autour de votre vaisseau mère dans la seconde partie de la mission. Attirez ensuite les frégates ennemies vers les plates-formes ioniques (photo 95).

Construisez quatre frégates d'assaut afin de capturer le destroyer ennemi (photo 96) près de la station de commandement. Cela

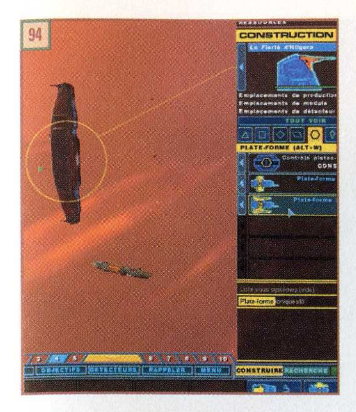


92



91


93







réduira le nombre de transporteurs ennemis dans la dernière partie de la mission. Vous pouvez également placer des mines avec votre poseuse de mines et attirer la flotte ennemie à cet endroit pour réduire son effectif (photo 97).

MISSION 9

Construisez deux frégates boucliers et quatre destroyers (photo 98) pour assurer la défense du chantier naval Nabaal ou du cuirassé. N'oubliez pas la touche T pour activer le bouclier des frégates du







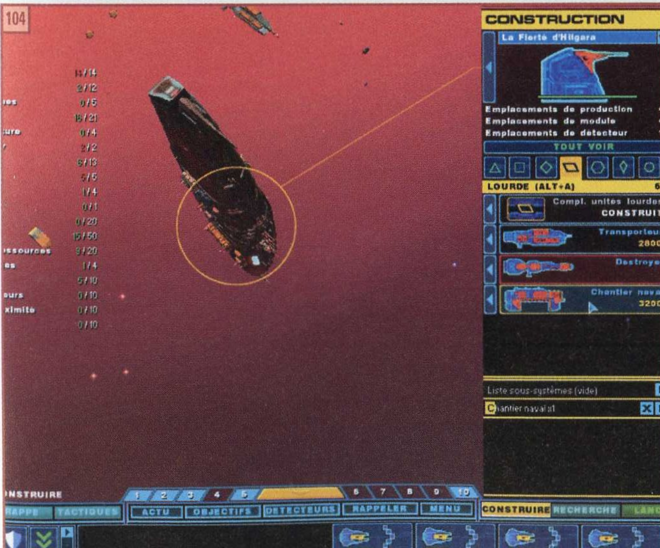
100






JE ME VENGERAI !
ÇA ALORS ! C'EST MURPHY ! L'ENTITÉ SPIRITUELLE QUI FAIT TOUJOURS TOUT FOIRER !

103



même nom (photo 99). Placez six collecteurs de ressources sur le cuirassé ou le chantier naval pour le réparer dès le premier impact (photo 100). Faites le maximum de recherche pour les vaisseaux offensifs afin de les renforcer (photo 101).

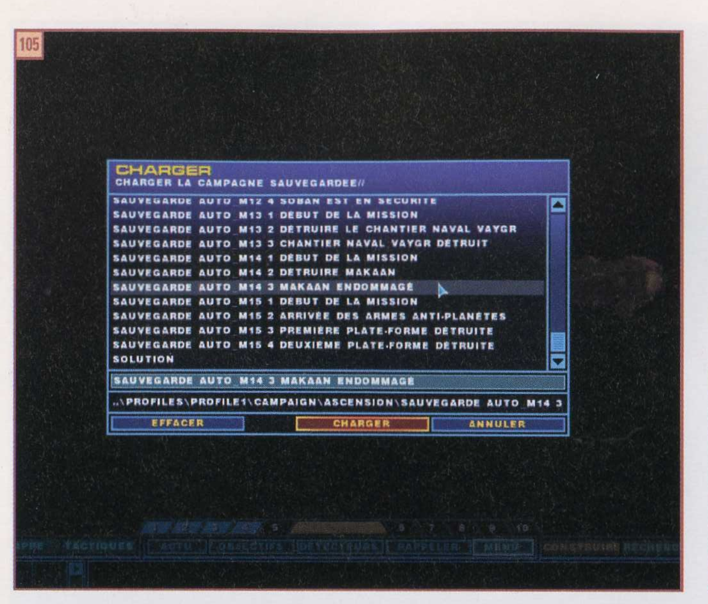
Envoyez des éclaireurs pour repérer croiseur Vaygr (photo 102) et détruisez- dès que possible.

Vous pouvez retarder la réparation cuirassé et développez votre flotte prévision des futures attaques (pho 103). Les vaisseaux ennemis ne comme cent à apparaître qu'à partir du mome où les réparations sur le cuirassé o débuté.

Construisez un chantier naval (photo 10 si le Nabaal se fait détruire par les de troyers ennemis.

MISSION 15

Vous avez besoin de beaucoup d'inte cepteurs et de canonnières pour ce mission. Utilisez une sauvegarde au matique de la mission 14 si vous ne vo en sortez pas (photo 105). Constitu trois groupes de vaisseaux en équ brant les intercepteurs et les cano nières. Placez-les sur les trajectoir des armes atmosphériques (photo 10

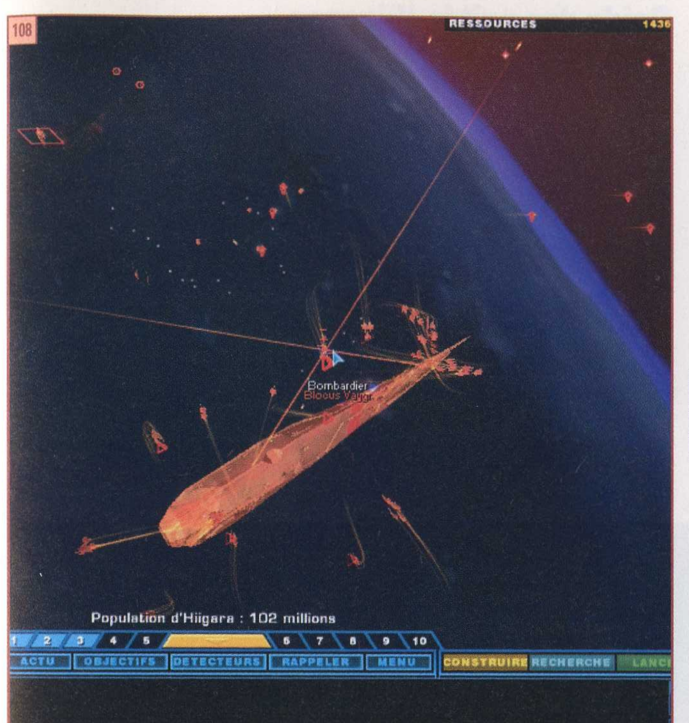


Ne laissez pas passer plus de cinq armes sinon la mission va toucher à sa fin (photo 107).

Préparez une escorte d'intercepteurs/bombardiers avec le vaisseau Sajuuk (photo 108). Même si ce vaisseau peut se défendre contre les vaisseaux lourds ennemis (photo 109), il peut être submergé de petits vaisseaux et être gravement endommagé.

Vous n'avez pas besoin de détruire la







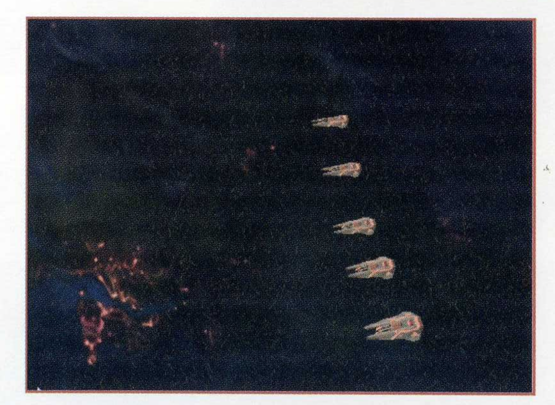
flotte Vaygr pour finir la mission (photo 110). La destruction des trois anti-planètes suffit. Pensez-y si vous ne savez pas quoi faire de vos vaisseaux lourds.

Guide des unités Hiigaran

ÉCLAIREURS

Avantage contre : rien
Désavantage contre : tout
Coût : 350
Vitesse maximale : 480
Attaque Dommage/Sec : 9
Santé : 90
Nombre de vaisseaux par formation : 3
Pré-requis : rien
RECHERCHES POSSIBLES :
Détecteurs améliorés 500 RU
IEM 1500 RU





INTERCEPTEURS

Avantage contre :
chasseurs, bombardiers
Désavantage contre : corvettes, frégates, unités lourdes
Coût : 500
Vitesse maximale : 325
Attaque Dommage/Sec : 36
Santé : 150
Nombre de vaisseaux par formation : 5
Pré-requis : complexe de chasseurs

BOMBARDIERS

Avantage contre : frégates, unités lourdes, sous-systèmes
Désavantage contre : chasseurs, corvettes, frégates anti-chasseurs
Coût : 550
Vitesse maximale : 260
Attaque Dommage/Sec : 439
Santé : 150
Nombre de vaisseaux par formation : 5
Pré-requis : complexe de chasseurs
RECHERCHES POSSIBLES :
Bombes améliorées 1500 RU





CANONNIÈRES

Avantage contre : chasseurs
Désavantage contre : corvettes, frégates, unités lourdes
Coût : 625
Vitesse maximale : 215
Attaque Dommage/Sec : 56
Santé : 1200
Nombre de vaisseaux par formation : 3
Pré-requis : complexe de corvettes

CANONNIÈRES PULSAR

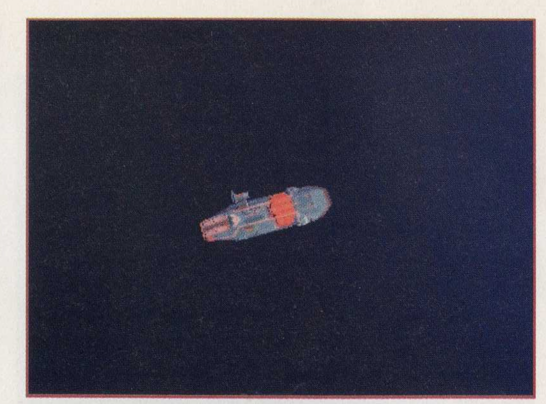
Avantage contre : corvettes, frégates
Désavantage contre : unités lourdes
Coût : 625
Vitesse maximale : 215
Attaque Dommage/Sec : 54
Santé : 1200
Nombre de vaisseaux par formation : 3
Pré requis : complexe de corvettes





POSEUSE DE MINES

Avantage contre : unités lourdes
Désavantage contre : corvettes, unités lourdes, frégates
Coût : 800
Vitesse maximale : 215
Attaque Dommage/Sec : 48
Santé : 400
Nombre de vaisseaux par formation : 1
Pré-requis : complexe de corvettes, module de recherche avancé, minage
RECHERCHES POSSIBLES :
Minage 750 RU



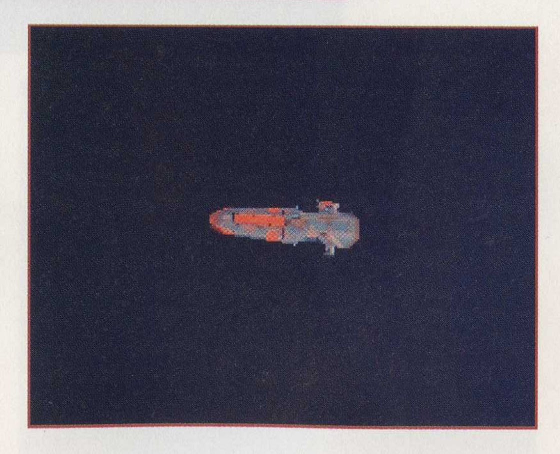
FRÉGATE TORPILLEUR

Avantage contre : corvettes, frégates (quand mise à jour)
Désavantage contre : bombardiers, unités lourdes
Coût : 700
Vitesse maximale : 161
Attaque Dommage/Sec : 305
Santé : 12000
Pré-requis : complexe de frégates
RECHERCHES POSSIBLES :
Torpilles améliorées 1000 RU



FRÉGATE DE FLAK

Avantage contre : chasseurs
Désavantage contre : unités lourdes, frégates
Coût : 700
Vitesse maximale : 161
Attaque Dommage/Sec : 50
Santé : 16000
Pré-requis : complexe de frégates, module de recherche avancé



FRÉGATE IONIQUE

Avantage contre : frégates, unités lourdes
Désavantage contre : chasseurs, destroyers, corvettes
Coût : 700
Vitesse maximale : 150
Attaque Dommage/Sec : 315
Santé : 16000
Pré requis : complexe de frégates, module de recherche avancé

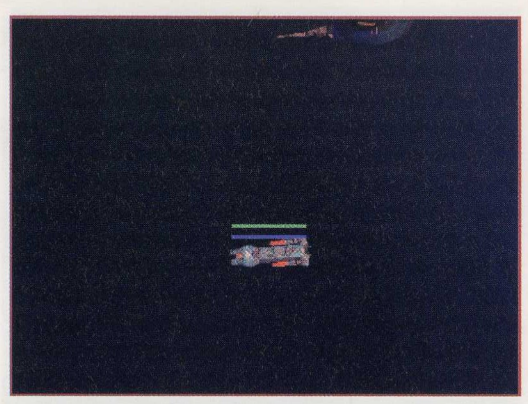


FRÉGATE D'ASSAUT

Avantage contre : unités lourdes
Désavantage contre : bombardiers, frégates
Coût : 700
Vitesse maximale : 230
Attaque Dommage/Sec : 80
Santé : 18000
Pré-requis : complexe de frégates, module de recherche avancé

FRÉGATE BOUCLIER

Avantage contre : vaisseaux sans défense
Désavantage contre : tout
Coût : 1250
Vitesse maximale : 161
Attaque Dommage/Sec : 17
Santé : 18000
Pré-requis : complexe de frégates, module de recherche avancé, bouclier
RECHERCHES POSSIBLES :
Bouclier 1500 RU



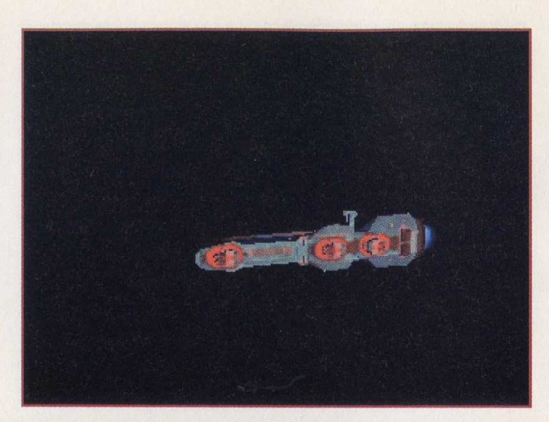


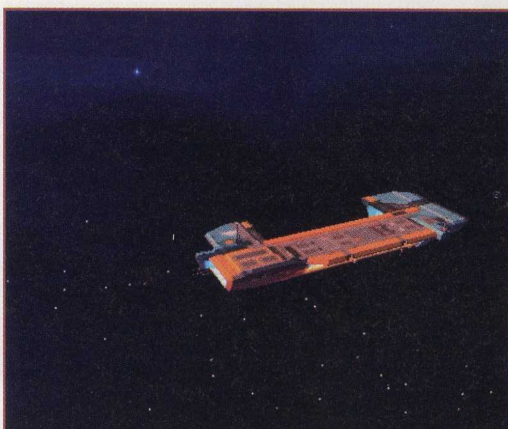
TRANSPORTEUR

Avantage contre : rien
Désavantage contre : tout
Coût : 2800
Vitesse maximale : 75
Attaque Dommage/Sec : 40
Santé : 80000
Pré requis : complexe d'unités lourdes
Sous systèmes :
Emplacements de production 3
Emplacements de module 2
Emplacements de détection 1
Propulseurs
Point de ressources
RECHERCHES POSSIBLES :
Production améliorée 1500 RU

DESTROYER

Avantage contre : frégates, unités lourdes
Désavantage contre : bombardiers, croiseurs
Coût : 2000
Vitesse maximale : 115
Attaque Dommage/Sec : 1034
Santé : 85000
Pré-requis : complexe d'unités lourdes, module de recherche, châssis de destroyer
RECHERCHES POSSIBLES :
Châssis de destroyer 1500 RU



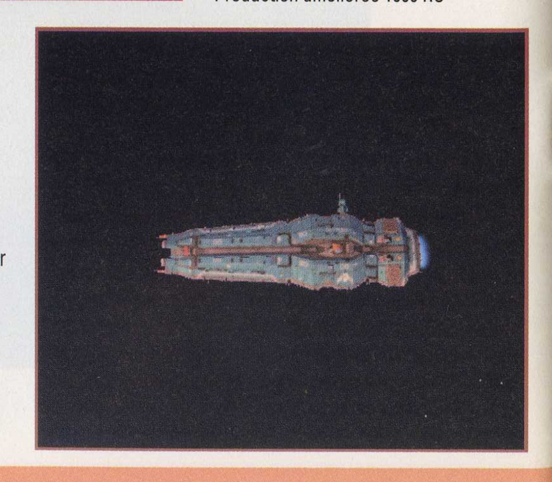


CHANTIER NAVAL

Avantage contre : rien
Désavantage contre : bombardiers, unités lourdes et frégates
Coût : 3500
Vitesse maximale : 15
Attaque Dommage/Sec : 120
Santé : 15000
Pré-requis : module hyperspatial
Sous systèmes :
Emplacements de production 4
Emplacements de module 6
Emplacements de détection 1
Propulseurs
RECHERCHES POSSIBLES :
Production améliorée 1000 RU

CROISEUR

Avantage contre : frégates, unités lourdes
Désavantage contre : bombardiers
Coût : 4000
Vitesse maximale : 69
Attaque Dommage/Sec : 5200
Santé : 240000
Pré-requis : complexe d'unités lourdes (chantier naval uniquement), module de recherche avancé, châssis de croiseur
Sous-systèmes :
Emplacements de module 2
2 tourelles de canon ionique
Propulseurs
RECHERCHES POSSIBLES :
Châssis de croiseur 1800 RU





VAISSEAU MÈRE

Vitesse maximale : 40
Attaque Dommage/Sec : 120
Santé : 200000
Sous-systèmes :
Emplacements de production 4
Emplacements de module 4
Emplacements de détection 1
Propulseurs
Point de ressources
RECHERCHES POSSIBLES :
Production améliorée 1000 RU
Hyperespace 500 RU

PLATE-FORME CANON

Avantage contre : chasseurs
Désavantage contre : frégates, unités lourdes
Coût : 300
Vitesse maximale : 200 (une seule fois)
Attaque Dommage/Sec : 32
Santé : 5000
Pré-requis : contrôle de plates-formes



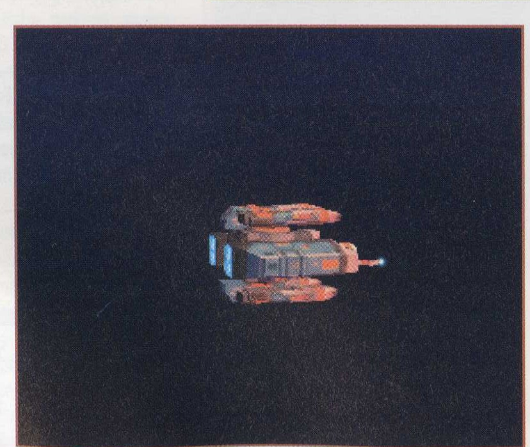
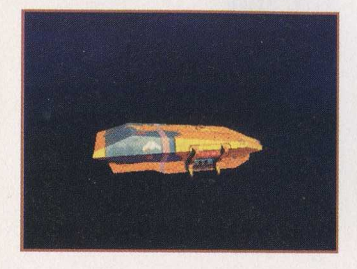


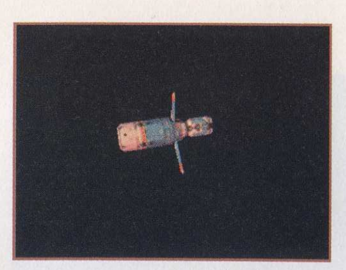
PLATE-FORME IONIQUE

Avantage contre : frégates, unités lourdes
Désavantage contre : chasseurs, corvettes
Coût : 300
Vitesse maximale : 200 (une seule fois)
Attaque Dommage/Sec : 167
Santé : 5000
Pré-requis : contrôle de plates-formes, module de recherche, plate-forme ionique

RAFFINERIE MOBILE

Coût : 800
Vitesse maximale : 226
Attaque Dommage/Sec : 80
Santé : 18000





BROUILLEUR DÉTECTEUR

Coût : 600
Vitesse maximale : 600 (une seule fois)
Santé : 100
Pré-requis : module de recherche avancé, brouilleur détecteur
RECHERCHES POSSIBLES :
Brouilleur détecteur 500 RU



SONDE

Coût : 150
Vitesse maximale : 600 (une seule fois)
Santé : 100

DÉTECTEUR DE PROXIMITÉ

Coût : 250
Vitesse maximale : 600 (une seule fois)
Santé : 100
Pré-requis : module de recherche, sonde de proximité
RECHERCHES POSSIBLES :
Sonde de proximité 500 RU



COLLECTEUR DE RESSOURCES

Coût : 400
Vitesse maximale : 276
Santé : 2000
RECHERCHES POSSIBLES :
Réparation 750 RU

Cheats

À l'heure où j'écris ces lignes, de vrais cheat modes ne sont pas disponibles. En revanche, on peut modifier les fichiers de sauvegarde. Bien sûr, tout ceci n'est à utiliser qu'en dernier recours bien que, vu que l'ordinateur adapte sa flotte à la vôtre, vous pouvez créer des batailles de titans dès les premières cartes de la campagne.

RESSOURCES INFINIES

Allez dans le sous-répertoire \Bin\Profiles\Profile1\Campaign\ASCENSION de votre répertoire d'installation. Vous allez trouver des fichiers persistX.lua où X est le numéro de mission. Ouvrez l'un de ces fichiers et allez

```
      },
    },
    name = "Hgn_Mothership",
    teamColourHandle = 0,
    hotkey = 0,
  },
},
StrikeGroups = {
},
RUs = 450,
```

voir tout en bas du fichier.Remplacez la valeur après RUs = (maximum possible 99999). Allez à l'écran de sélection de missions et choisissez la mission modifiée.

DÉBLOQUER TOUTES LES MISSIONS

Allez dans le sous-répertoire \Bin\Profiles\Profile1 de votre répertoire d'installation. Ouvrez le fichier qui s'appelle playercfg.lua. À la ligne maxmission = , mettez 15 pour avoir accès à toutes les missions (ajoutez juste 1 à la valeur indiquée si vous voulez passer une mission précise). Ne faites pas cette modification directement après avoir installé le jeu, faites-la après avoir au moins terminé la mission 1 sous peine de faire apparaître des bugs.

CHANGER LE NOMBRE DE VAISSEAUX

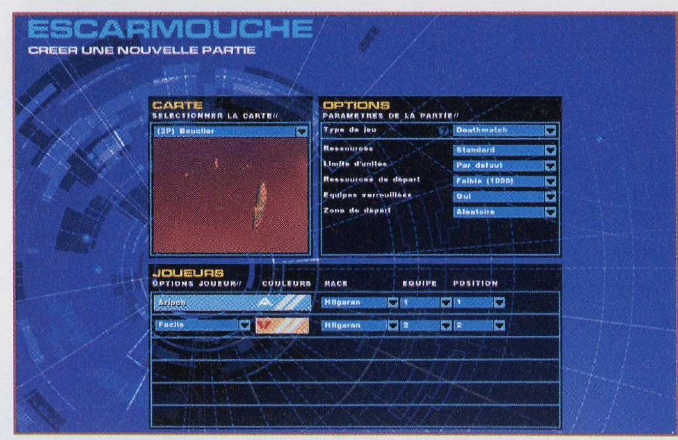
Allez dans le sous-répertoire \Bin\Profiles\Profile1\Campaign\ASCENSION de votre répertoire d'installation. Ouvrez le fichier persistX.lua voulu où X est le numéro de la mission. Cherchez la

```
},
M1 = {
  complete = 1,
},
maxmission = 15,
M15 = {
  complete = 1,
},
M7 = {
  complete = 1,
},
```

ligne shiphold dans le fichier, puis le mot AssaultFrigate.
Copiez-collez la partie sélectionnée sur la photo autant de fois que vous voulez une frégate en plus. Rendez-vous à l'écran de sélection de missions et choisissez la mission modifiée. Vous voilà prêt pour passer cette mission si compliquée (quoique ...).







Easter Eggs

Créez un nouveau profil avec un des noms de la liste ci-dessous. Commencez une partie escarmouche et lisez/écoutez les messages de victoire et de défaite.

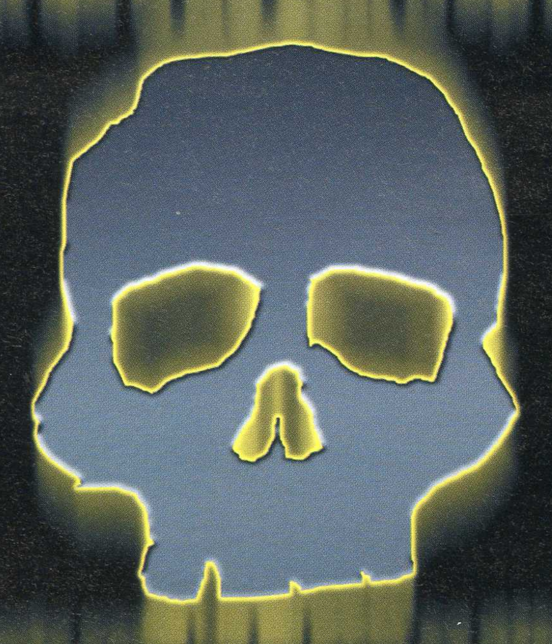
arioch, b1ff, badddspellah, briscola, captcronic, chavez, dantheman, drmagneto, drmanhattan, effigy, entrippy, hootchy, jma, killroy, magnificentbastard, magnificenttard, mecha, mokona, mrnickcarota, nme, pike, poutte, pouttepoutte, remy, ropract, shwagger, singularity, stratus, styx, superrubberducky, tellure, thedutch, thesoupnazi, tunacommander, uberjumper, wintermute, yonderboy, you [ritchyrash, zuul].

La plupart des pseudonymes sont ceux de l'équipe de développement du jeu. Les messages de défaite sont par exemple « JMA has been defeated... what, again ? ». Appelons ça des vengeances personnelles lors des nombreuses parties multijoueurs en interne pour finaliser le produit. Le message sonore avec le profil Arioch est une voix féminine annonçant que sa voix est plus sexy. L'histoire qui se cache derrière ce message mystérieux est en fait assez marrante : Arioch, webmaster du site Homeworld Shipyards, s'était plaint quand l'actrice Heidi Ernest avait été remplacée par Jennifer Graveness pour la voix de Karen S'Jet dans la version originale du jeu. Jennifer laisse donc en quelque sorte un message personnel à Arioch.
Attention ! Il est possible que seul le message sonore soit conservé dans la version française du jeu et que les messages de victoire/défaite aient été supprimés.

LE MOT DE LA FIN

Avec l'arrivée imminente d'outils de développement pour le jeu, Homeworld 2 semble promis à un bel avenir pour les mods multijoueurs. Quand on voit la qualité du mod Star Wars pour Homeworld 1, on ne peut être qu'impatient vu la créativité des fans. Relic travaille maintenant sur deux projets encore secrets pour THQ, mais gageons que la licence Homeworld sera agrandie avec une extension ou peut-être un troisième épisode.

Avant qu'il ne soit trop tard !



Un simple coup de fil pour se débloquer

0 892 687 500

0,34 €/min

La meilleure BASE DE DONNÉES de jeux PC en France